

SADRŽAJ:

UVOD 3

1. ULAZNE JEDINICE 4

1.1. Tastatura 4

1.2. Miš 4

1.3. Skener 5

1.4. Webkamera 5

2. CENTRALNA SISTEMSKA JEDINICA 6

2.1. Matična ploča 6

2.2. RAM 8

2.3. Hard disc 9

2.4. Grafička karta 10

2.5. Zvučna karta 12

2.6. Modem 12

2.7. Optički uređaji 13

2.8. Napojna jedinica 13

2.9. Mrežna karta 14

3. IZLAZNE JEDINICE 15

3.1. Monitor 15

3.2. Štampač 16

ZAKLJUČAK 17

LITERATURA: 18

UVOD

Svaki računar sastoji se od hardvera i softvera. Računarska oprema i uređaji koji mu služe nazivaju se hardver, koji predstavlja tvrdi, fizički dio računara.

Hardver ili računarski hardver (en. hardware; computer hardware) je fizički, opipljivi dio računara. Hardver se mnogo rijeđe mijenja nego softver. Zbog toga su i takvi nazivi jer na engleskom soft znači mehko, dok hard znači tvrdo. Mogućnosti računara u najvišoj mjeri zavise od hardvera i njegove kvalitete.

Hardverska, računarska arhitektura koja se koristi u kućnim računarima se naziva Von-Neumann Arhitektura. Također, postoje i druge arhitekture, ali se mnogo rijeđe koriste.

Hardver ili fizički dio računara možemo podijeliti u tri djela: ulazne jedinice, centralnu sistemsku jedinicu, i izlazne jedinice.

1. ULAZNE JEDINICE

Uređaji koji se koriste za unos informacija u računar nazivaju se ulazne jedinice. Najčešće se za unos programa i podataka koristi tastatura. Osim tastature kao ulazne jedinice najčešće se koriste: miš, skener, webkamera itd.

1.1. Tastatura

Tastatura je ulazni uređaj i koristi se za unos teksta, brojeva i naredbi. Pored tastera sa znakovima, postoje i funkcionalni tasteri, koji određene funkcije u nekim programima. Tasteri na tastaturi su uglavnom podijeljeni na 5 grupa:

tekstuelni deo (u kome se nalaze tasteri za kucanje znakova),

funkcijski deo (u kome se nalaze tasteri F1-F12),

dio za navigaciju (u kome se nalaze tasteri sa strelicama, Home, End, Page UP, Page Down,...),

numerički dio (u kome se nalaze tasteri sa brojevima i računskim operacijama i

dio sa tasterima za multimediju.

1.2. Miš

Miš je ulazni uređaj i koristi se za izbor objekata na ekranu. Postoje dve vrste miševa: optički i mehanički. Mehanički miš ima kuglicu koja se rotira pri pomeranju miša. Dva senzora registruju rotaciju kuglice i kodiraju to u električni signal koji se prenosi do računara.

Kod optičkog miša postoji laser koji evidentira pomeranje miša u odnosu na podlogu i to pomeranje miša kodira u električne signale koji se prenose do računara. Miš se priključuje na PS/2 ili USB port. Veza sa računarom stvara se pomoću kabla ili bežičnim putem.

**----- OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE
PREUZETI NA SAJTU. -----**

www.maturskiradovi.net

MOŽETE NAS KONTAKTIRATI NA E-MAIL: maturskiradovi.net@gmail.com